Anne McCaffrey's Freedom™

First Resistance

MANUEL

Red Storm Entertainment

ANNE MCCAFFREY'S

FREEDOM™

FIRST RESISTANCE

GAME MANUAL

Manual Information Statement

There may be information within this manual that was correct at the time of its printing, but did not end up in the final game. Red Storm Entertainment reserves the right to update the information presented in this manual and in the game at any time. For the most up to date information on this game, please refer to the Freedom support section at http://www.redstorm.com.

© 2001 Red Storm Entertainment, Inc. All rights reserved. Red Storm Entertainment is a company of Ubi Soft Entertainment. Red Storm Entertainment is a trademark of Ubi Soft Entertainment. Freedom: First Resistance is a trademark of Anne McCaffrey. Elements in this product are derived from works copyrighted by, and includes trademarks owned by, Anne Mc Caffrey, and are under license by her, and may not be copied or reproduced without her expressed permission.

INTRODUCTION 3

DEMARRAGE 5
CONFIGURATION MINIMALE REQUISE 5
INSTALLATION 5
DESINSTALLATION / REINSTALLATION DU JEU 6

MENU PRINCIPAL (MAIN MENU) 7
NOUVELLE PARTIE (NEW GAME) 7
CHARGER LA PARTIE (LOAD GAME) 8
DERNIERE PARTIE ENREGISTREE 9
OPTIONS (OPTIONS) 9
CREDITS (CREDITS) 10
QUITTER (QUIT) 10

JOUER A FREEDOM : FIRST RESISTANCE 11
DEPLACEMENTS 11
MISSIONS ET OBJECTIFS 12
INVENTAIRE 13
ACTIONS 14
AUTRES ECRANS 16
ETAT DE SANTE ET EXECUTION DE LA MISSION 17

CREDITS 20

ASSISTANCE TECHNIQUE 24

INTRODUCTION

1ER AOUT 2004

Tout est arrivé si vite. Les explosions, les incendies, la guerre : tout était fini en un clin d'œil. Les bulletins d'informations disent qu'ils s'appellent les Catteni. Ils sont gigantesques et on dirait qu'ils se fichent pas mal de la Terre ou de ceux qui l'habitent. Je ne sais pas pourquoi ils sont ici mais ils semblent savoir ce qu'ils veulent. Et, quoi que ce soit, cela implique de nous rassembler et de nous envoyer comme du bétail dans des camps de transfert.

Je ne sais pas ce qui est arrivé à ma famille ni à Denis, mon fiancé. Nous avons été séparés lorsque les Catteni ont commencé à nous rassembler. J'ai réussi à m'échapper de la foule pendant quelques temps mais ils m'ont poursuivie, capturée et mise dans le camp avec les autres. Je n'y ai encore trouvé, personne qui ait vu ma famille. J'espère qu'ils sont sains et saufs mais j'ai vraiment peur que ce ne soit pas le cas.

Tout est si étranger maintenant, si extraterrestre. Ils ont totalement envahi cette ville. Le centre commercial où mes amis et moi avions l'habitude de faire nos courses est maintenant notre prison. Ils l'ont transformé en une sorte de camp de réfugiés ; c'est un amas de détritus où chacun est forcé de trouver refuge, dans les magasins vides ou les boîtes en carton. Notre ville, ou tout au moins ce que j'ai pu en voir avant qu'ils ne m'amènent ici, est tout simplement une carcasse brisée. Je suis seule, j'ai peur, faim et froid. Je ne sais où aller ni à qui parler. On entend des enfants pleurer toute la nuit, mais c'est la seule chose que l'on entende. Les autres ont trop peur de parler. Je suppose qu'ils craignent d'être punis. Les Catteni sont partout. Le papier est rare et par conséquent, je ne sais pas à quelle fréquence je pourrai écrire mais c'est important pour moi de continuer à noter tout cela. Il faut laisser une trace quelconque de ce qui s'est passé.

2 FEVRIER 2005

Cela fait quelques mois que je n'ai pas écrit. C'est le temps qu'il m'a fallu pour trouver un support sur lequel écrire. Les Catteni sont une bande de rats. Ils ont volé tout ce qu'il y avait dans le centre commercial, bien que je n'ai aucune idée de ce qu'ils vont en faire.

Beaucoup de choses se sont passées mais je n'ai toujours pas de nouvelles de ma famille et de mon fiancé. Je crains qu'ils ne soient morts. Les disparitions vont bon train dans le camp. Ceux d'entre nous qui restent ne parviennent pas à savoir où ces disparus sont emmenés mais nous avons tous le sentiment inexprimé que leur sort n'est pas meilleur. Les gens ont toujours très peur et sont déconcertés, mais la majorité d'entre nous ose parler maintenant. Nous sommes là depuis suffisamment longtemps pour nous y être habitués et pour essayer de mettre un peu d'ordre dans ce chaos. Il y a un petit marché de l'autre côté, près du quartier des restaurants, tenu par une femme qui s'appelle Miriam. Elle semble savoir ce qui se passe vraiment.

INTRODUCTION

Un groupe d'humains, appelé l'Autorité provisoire ou AP, travaille avec les Catteni. Leur chef est un homme nommé Parkington. Toutes sortes de petites brutes et de lâches l'ont rejoint. Les gardes du camp, qui s'affublent du titre de " Soldats de la paix ", travaillent pour eux. D'après ce que je sais, l'AP n'est rien d'autre qu'un gouvernement fantoche, mis en place par les Catteni pour les aider à garder le contrôle sur nous, les humains. Les personnes autour de moi font des affaires avec cette autorité pour avoir un meilleur traitement. Ceux qui parviennent parfois à quitter le camp obtiennent de meilleures conditions de vie. Ce ne sera pas mon cas, cependant. Plutôt mourir.
Il y a également une rumeur de résistance humaine à l'extérieur du camp. J'ai parfois vu des étrangers dans le camp ; ce sont peut-être des résistants. Il paraît que la Résistance combat toujours les Catteni. Si seulement je pouvais sortir d'ici et la rejoindre.

6 MAI 2005

J'ai reçu une note d'un résistant aujourd'hui. Il souhaite que je me joigne à eux ! Évidemment, je dois d'abord trouver un moyen de sortir d'ici. C'est la partie la plus délicate. Heureusement, nous sommes enfermés depuis suffisamment longtemps pour que la sécurité soit un peu plus lâche. Je devrais peut-être aller parler à Miriam ; elle sait probablement quoi faire.
Je sais que si je me fais prendre, je suis pour ainsi dire morte. Les Catteni n'ont fait preuve d'aucune pitié envers leurs prisonniers, et les Soldats de la paix cherchent avant tout à plaire à leurs maîtres. Je n'ai aucune arme, sauf cette note. Ça ne va pas être facile mais je dois essayer. Je ne peux plus rester ici.

Je n'ai rien à perdre.

DEMARRAGE

1.1 CONFIGURATION MINIMALE REQUISE

Pour jouer à Freedom, votre système doit être conforme ou supérieur à la configuration minimale requise. Veuillez vous reporter au volet inférieur de la boîte pour plus de détails.

1.2 INSTALLATION

Procédez comme suit pour installer Freedom sur votre système. En cas de problèmes lors de l'installation, consultez l'option Support technique (Technical Support) dans le menu Exécution automatique (Autorun) ou la section 5 : Support technique de ce manuel.

1 – À partir de Windows 95/98, assurez-vous de fermer ou désactiver l'ensemble des programmes ouverts.

REMARQUE :
Ceci inclut également la désactivation temporaire de tout logiciel d'analyse anti-virus ou de surveillance du système qui fonctionne dans la barre d'état système de Windows. Une fois le jeu installé, vous pouvez réactiver ces programmes. Si avez des doutes quant à la désactivation ou à la fermeture des programmes ouverts sur votre système ou dans votre barre d'état système, contactez votre revendeur informatique.

2 – Insérez le CD Freedom dans votre lecteur de CD. Après quelques secondes, le menu Exécution automatique doit apparaître avec une série d'options. Cliquez sur le bouton Installer (Install) pour commencer le processus d'installation.

Menu Exécution automatique (menu qui apparaît suite à l'insertion du CD de mission)

Si le menu Exécution automatique n'apparaît pas, vous pouvez commencer l'installation à partir du Bureau de Windows en cliquant sur DEMARRER puis EXECUTER. Dans la boîte de dialogue Ouvrir : tapez d:\setup.exe, où d est la lettre attribuée à votre lecteur de CD-ROM primaire.

3 – Suivez les instructions à l'écran pour commencer l'installation. Lorsque vous avez choisi ou créé un emplacement pour installer Freedom, le programme s'installe automatiquement sur votre disque dur.

DEMARRAGE

À propos de DirectX :
La dernière phase du processus d'installation est l'installation de DirectX. Le programme d'installation vérifie si une version courante de DirectX est installée sur votre disque dur. S'il existe une version antérieure de DirectX sur votre ordinateur ou si DirectX n'existe pas, le programme d'installation vous demandera si vous souhaitez installer DirectX 7.0a. Pour jouer à Freedom, la version 7.0a ou ultérieure doit être installée.

Consultez le guide du support technique, disponible à partir du menu Exécution automatique, pour plus d'informations concernant DirectX et les raisons pour lesquelles vous en avez besoin.

4 – Vous pouvez maintenant lancer Freedom en cliquant sur Démarrer -> Programmes -> Red Storm Entertainment -> Freedom.

1.3 DESINSTALLATION / REINSTALLATION DU JEU

Pour désinstaller Freedom, cliquez sur le bouton Désinstaller (Uninstall) dans le menu Exécution automatique qui apparaît lorsque vous insérez le CD Freedom. Suivez ensuite les instructions à l'écran pour supprimer le jeu.

Pour la réinstallation, vous devez d'abord désinstaller complètement le jeu puis simplement suivre les étapes ci-dessus pour une installation normale.

MENU PRINCIPAL

Cette section décrit chaque option du Menu principal (Main menu). Le Menu principal est chargé après la séquence d'ouverture. Choisissez parmi les options suivantes :
- Nouvelle partie (New Game)
- Charger la partie (Load Game)
- Options (Options)
- Crédits (Credits)
- Quitter (Quit)

2.1 NOUVELLE PARTIE

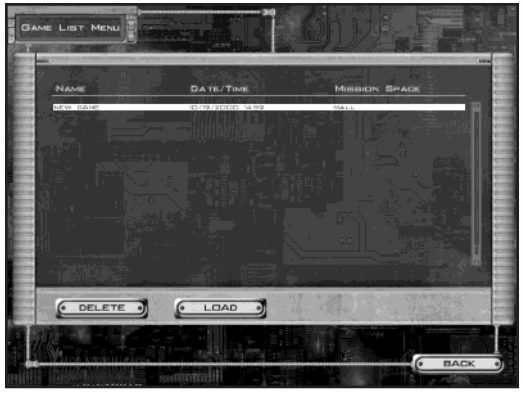
Écran Nouvelle partie

L'option Nouvelle partie vous permet de créer une nouvelle partie. Dans Freedom, chaque partie consiste en 18 missions principales et 5 missions optionnelles. Procédez comme suit pour démarrer rapidement une nouvelle partie et entrer immédiatement dans l'action :

1- Cliquez sur Nouvelle partie (New Game).
2- Dans l'écran suivant, entrez un nom pour votre mission puis cliquez sur OK.
3- Lorsque l'écran Plan de campagne (Campaign Map) apparaît, cliquez sur le site de la mission en surbrillance afin de sélectionner une mission et de recevoir les instructions correspondantes.
4- Cliquez sur le portrait du personnage à droite de l'écran pour obtenir les commentaires concernant la mission.
5- Cliquez sur Continuer (Proceed) pour commencer une nouvelle partie.
6- L'écran Équipement (Equipment) apparaît. Équipez votre personnage pour la mission.
7- Cliquez sur Continuer pour commencer la mission.

2.2 CHARGER LA PARTIE

Écran Charger la partie



À partir de cet élément de menu, vous pouvez reprendre une partie préalablement enregistrée là où vous l'aviez quittée. À tout moment dans une partie de Freedom, excepté au milieu d'une conversation, vous pouvez accéder à la fonctionnalité d'enregistrement de la partie dans le menu de jeu (en appuyant sur la touche ÉCHAP). Une fois votre progression enregistrée, vous pouvez revenir à l'écran Charger la partie pour la sélectionner dans la liste des parties précédemment enregistrées.

Vos parties sont enregistrées par nom, date/heure et espace de mission. Pour choisir une partie, sélectionnez-la dans la liste puis cliquez sur Charger (Load).

REMARQUE – Alors que vous pouvez créer de nombreuses nouvelles parties, chaque partie n'a qu'un seul point d'enregistrement. Ceci signifie que chaque fois que vous enregistrez votre progression pour une partie, la partie précédemment enregistrée est perdue.

Vous pouvez également supprimer une partie enregistrée en cliquant sur le bouton Supprimer (Delete), mais soyez prudent ! Lorsque vous supprimez une partie, elle est supprimée pour de bon !

2. 3 DERNIERE PARTIE ENREGISTREE

Cette option vous permet de charger rapidement la partie enregistrée la plus récente. Utilisez cet élément de menu pour revenir dans l'action exactement là où vous l'aviez quittée.

2.4 OPTIONS

Le menu Options vous permet d'effectuer de nombreuses modifications pour personnaliser le jeu, améliorer la performance de votre système et personnaliser vos commandes. Les éléments suivants sont disponibles à partir du menu Options :

Commandes (Controls)

Cette option vous permet de personnaliser les commandes du jeu.

Remappage des touches (Key Remap) – Cliquez sur une fonction puis appuyez sur la touche que vous souhaitez associer à cette fonction. Ceci vous permet de modifier les paramètres de contrôle de votre clavier.

Inversion de la souris (Invert Mouse) – Sélectionnez ce bouton pour inverser le sens vertical de la souris.

Course par défaut (Run By Default) – Sélectionnez ce bouton pour que la course soit le mode de déplacement par défaut. Le fait de maintenir la touche Courir (Run) enfoncée fera marcher le personnage.

Graphiques (Graphics)

Cette option vous permet de régler les paramètres graphiques de votre jeu.
Gamma (Gamma) – Réglez ce curseur pour éclaircir/assombrir le jeu afin de corriger les différences des cartes vidéo et moniteurs.
Éclairage dynamique des personnages (Dynamic Character Lighting) – La désactivation de cette option provoquera l'éclairage neutre des personnages dans le jeu, ignorant les lumières extérieures. Ceci peut améliorer la performance.
Textures extrêmement détaillées (High Detail Textures) – La désactivation de cette option améliorera la performance mais réduira la précision du monde environnant.
Menu déroulant des périphériques (Device Pulldown) – Ce menu déroulant vous permettra de sélectionner le périphérique vidéo correspondant au jeu. La plupart des utilisateurs n'auront qu'une seule option mais les utilisateurs ayant des cartes directes et certains autres auront probablement plusieurs périphériques à leur disposition.

Son (Sound)

Vous pouvez modifier le volume de la musique, des effets sonores et des voix dans le jeu. Le fait de baisser complètement une option spécifique permet de l'éteindre.

MENU PRINCIPAL

AUTRES COMMANDES

Annuler les modifications (Cancel changes) - Ce bouton annulera toutes les modifications effectuées depuis que vous êtes sur un écran.

Rétablir les valeurs par défaut (Return to defaults) - Ce bouton configurera l'ensemble des options (dans tous les onglets) aux paramètres par défaut.

Précédent (Back) - Ce bouton vous renvoie à l'écran précédent en enregistrant toutes les modifications.

2.5 CREDITS

L'élément de menu Crédits (Credits) dresse la liste de l'ensemble des personnes à l'origine de Freedom.

2.6 QUITTER

Le fait de cliquer sur Quit (Quitter) ferme Freedom et vous renvoie à votre système d'exploitation.

JOUER A FREEDOM: FIRST RESISTANCE

OK Angel,
J'ai tapé les suggestions suivantes pour vous familiariser avec les méthodes de travail de la Résistance. Étudiez-les et au travail !

Vickers

3.1 DEPLACEMENTS

Les déplacements dans le monde de Freedom consistent à utiliser les commandes au clavier pour déplacer votre personnage et la souris pour diriger son regard. Vous pouvez également courir ou vous accroupir et vous déplacer en étant accroupi.

Lors de l'exploration des ruines de votre ville et de notre planète, il y a beaucoup de personnes et d'éléments avec lesquels vous devez interagir. Ces éléments et personnes seront mis en surbrillance lorsque vous vous en approcherez. Pour interagir, approchez-vous de l'élément ou de la personne et appuyez sur la touche Action. Ceci démarre une conversation ou vous permet d'effectuer une action.

REMARQUE – Vérifiez toujours les instructions au bas de l'écran concernant le type d'action que vous devez entreprendre et le type d'élément que vous aurez à utiliser.

Si le fait d'appuyer sur la touche Action n'a aucun effet, assurez-vous que vous n'oubliez pas une étape nécessaire pour ouvrir ou utiliser l'élément. Il peut également y avoir un message vous indiquant que vous devez utiliser quelque chose de votre inventaire ou un personnage différent, ou que vous n'avez pas rempli toutes les conditions nécessaires à la résolution d'une énigme particulière.

N'oubliez pas, vous ne serez pas toujours seul. Vous pouvez avoir un ou deux coéquipiers à contrôler dans certaines missions, et certaines actions ne peuvent être effectuées que par des membres spécifiques de votre équipe.

Contrôle et regroupement/séparation des personnages

Contrôle des personnages (Character Control)

Les missions dans Freedom peuvent nécessiter un à trois personnages. Vous pouvez passer instantanément d'un personnage à l'autre, en fonction de celui que vous souhaitez contrôler à un moment donné. Chaque personnage a une icône en haut à gauche de l'écran. L'icône du personnage en cours est en couleur. Les icônes de tous les autres personnages sont en noir et blanc.

Regroupement/séparation (Grouping / Ungrouping)

Si vous avez plus d'un personnage sur une mission, vous pouvez regrouper certains ou l'ensemble des personnages. Pour cela, il suffit d'appuyer sur la touche de regroupement du personnage spécifique. Lorsque le regroupement d'un personnage est activé, l'icône de regroupement apparaît comme une chaîne sous le portrait du personnage. Lorsque le regroupement est désactivé, la chaîne apparaît comme étant brisée.

Les personnages regroupés se déplacent ensemble, en une seule file. Les personnages séparés ne se déplaceront pas, sauf s'ils sont directement contrôlés par le joueur. Le regroupement individuel de chaque personnage peut être activé ou désactivé.

Pendant le combat, les membres reliés de l'équipe ne défendront pas les autres membres de l'équipe s'ils sont attaqués. Le personnage se lance dans la bataille uniquement lorsqu'il est personnellement attaqué. Si un membre regroupé possède une arme, il l'utilise pour attaquer, sinon il s'équipe de l'arme de corps à corps la plus puissante de son inventaire.

Remarque : Si un personnage n'appartenant pas à un joueur (NEC) doit vous suivre, vous devez d'abord vous regrouper avec ce personnage.

3.2 MISSIONS ET OBJECTIFS

La Résistance attend de vous que vous remplissiez chaque mission qui vous est confiée. Une mission peut impliquer plusieurs objectifs que vous devez atteindre avec succès afin de réussir l'intégralité de la mission et passer à la suivante. Les objectifs de la mission sont énumérés sur l'écran Plan (Map), accessible en appuyant sur la touche Plan (Map).
Gardez à l'esprit que certains objectifs peuvent être révélés uniquement après l'exploration d'une mission et la fouille de différentes zones d'un niveau. Les objectifs apparaîtront tout au long de la mission, il n'est donc pas inutile de revérifier votre liste fréquemment.

Il est également possible que vous ayez à vous lancer dans des missions parallèles qui vous permettent de gagner des éléments importants et d'affaiblir les Catteni. Ces missions sont optionnelles mais peuvent vous fournir des ressources, éléments et informations supplémentaires.

3.3 INVENTAIRE

L'Inventaire (Inventory) vous permet de contrôler les éléments que votre équipe et vous-même portez. Lorsque vous trouvez un nouvel élément, il apparaît en haut à droite de l'Inventaire. Pour ajouter un élément trouvé dans l'inventaire d'un membre de l'équipe, cliquez sur l'élément puis sur le bouton Ajouter (Add) qui se trouve au-dessus de la liste d'inventaire du membre.
Vous pouvez rapidement transférer les éléments d'un membre de votre équipe à l'autre en cliquant sur l'élément puis sur le bouton Ajouter de l'inventaire du personnage. Cependant, les membres de l'équipe qui pratiquent cet échange doivent être près l'un de l'autre. Les portraits des coéquipiers avec lesquels il est possible d'échanger sont en couleur dans l'écran Inventaire. Les portraits de ceux qui sont trop éloignés apparaissent en noir et blanc.
Quelques remarques à ne pas oublier concernant les éléments dans l'inventaire de votre équipe :

- Vous pouvez jeter la plupart des éléments de votre inventaire en cliquant sur un élément puis sur le bouton Jeter (Discard) qui se trouve près du portrait du personnage. Ceci renvoie les éléments vers le cache où ils peuvent être disponibles pour des missions futures.
- Certains éléments sont des Éléments spéciaux (Special Items) que vous ne pouvez pas jeter car ils sont nécessaires pour remplir votre mission ou une mission future.
- Les éléments utiles sont reportés de mission en mission. Ils apparaîtront dans votre cache avant le début de la mission suivante.
- Les éléments qui sont vitaux pour la mission en cours apparaissent automatiquement dans l'inventaire du personnage.
- Certains éléments ne peuvent être utilisés que par certains personnages. Si le personnage ne peut pas utiliser un élément dans son inventaire, il apparaît dans une boîte rayée.
- Certains éléments sont empilables, donc si vous portez plusieurs de ces éléments, un nombre apparaît et vous en indique le nombre dès que vous cliquez dessus.

3.4 ACTIONS

En vous déplaçant, vous rencontrerez de nombreux éléments différents sur lesquels vous pouvez effectuer des actions telles que rechercher, ouvrir et manipuler. En vous approchant de certains, il est possible que vous remarquiez une lumière bleue entourant l'élément. Ceci signifie que vous pouvez effectuer une action sur cet élément. Reportez-vous au bas de l'écran pour connaître l'action exacte que vous pouvez effectuer.

Certaines actions nécessitent des éléments de votre inventaire. Vous pouvez équiper des éléments spécifiques en utilisant la touche de l'élément d'inventaire suivant pour parcourir l'inventaire.

DISCUSSION (TALKING)

Il est important d'interagir avec les autres habitants du monde de Freedom. De nombreux personnages que vous rencontrerez peuvent avoir des informations ou des éléments qui vous seront utiles. D'autres pourraient s'avérer hostiles si vous n'êtes pas prudent.

Pendant la conversation, vous aurez à choisir parmi une à trois réponses lorsqu'un personnage s'adresse à vous. Sélectionnez le numéro de la réponse que vous souhaitez et la conversation continue. Certains personnages ne souhaitent parler qu'à certains membres de votre équipe et d'autres ont des informations différentes pour des personnes différentes, donc soyez prêt à parler plusieurs fois à la même personne.

Ayez conscience que vos conversations peuvent influencer votre progression dans la partie, donc soyez prudent quant à la réponse que vous choisissez de faire !

Recherche (Searching)

Lorsque vous vous approchez d'un élément, d'une zone ou d'un ennemi à terre repérés par un cercle de lumière bleu, il est possible que vous puissiez les fouiller. Pour cela, appuyez sur la touche Action. L'écran Inventaire s'ouvre et les éléments que vous trouvez apparaissent en haut à droite de l'inventaire. Reportez-vous à la section précédente pour plus d'informations concernant l'utilisation de votre inventaire.

Autres actionsCombat (Fighting)

Dans la plupart des cas, il vous faudra être prudent lors de vos promenades. Il est fort probable que les Catteni ou les Soldats de la paix se trouvent dans les environs et ils vous attaqueront à vue. Les éviter est votre meilleure arme mais il faudra sans aucun doute que vous vous attaquiez l'ennemi à un moment donné.

Vous pouvez engager le combat à courte portée ou avec des projectiles grâce à l'utilisation d'armes à longue portée. Contrairement au combat à longue portée, le combat à courte portée ne nécessite pas d'armes.

Pour attaquer, appuyez sur l'une des trois touches d'attaque. Vous avez trois types d'attaque : une courte qui ne fait que peu de dégâts, une moyenne qui fait des dégâts modérés et une longue qui est la plus dommageable.

Vous ne pouvez pas attaquer sans cible. Les cibles sont automatiquement sélectionnées et indiquées par un triangle flottant. La couleur du triangle indique l'état de santé de la cible : vert correspond à bon état, orange à endommagé, rouge à sérieusement endommagé et gris signifie que vous avez épuisé vos munitions si une arme est en cours d'utilisation.

Armes (Weapons)

Il existe plusieurs types d'armes dans Freedom. Les plus courantes sont les armes corps à corps, notamment battes de base-ball, pieds-de-biche, couteaux, matraques et pistolets hypodermiques extraterrestres. Seul le pistolet hypodermique nécessite des munitions. Si vous essayez de l'utiliser sans, les effets sont les mêmes qu'avec une matraque.

Il y a aussi des armes à longue portée. Ce sont un pistolet, un fusil, le fouet extraterrestre et deux types d'explosifs extraterrestres. Ces armes nécessitent des munitions ; si vous essayez de les utiliser sans, elles ne fonctionnent tout simplement pas.

Il y a également des armes de jet dans le jeu, à savoir des grenades, des boules rougeoyantes et des cailloux. La distance de jet de l'arme dépend de la touche d'attaque sur laquelle vous appuyez (Attaque rapide (Fast attack) est un jet court, Moyenne (Medium) correspond à une distance de jet modérée et Attaque longue (Long attack) est un jet long). Notez que les cailloux ne provoquent aucun dommage mais font du bruit et distraient les gardes, et que les boules rougeoyantes éclairent sans causer de dégâts.

3.5 AUTRES ECRANS

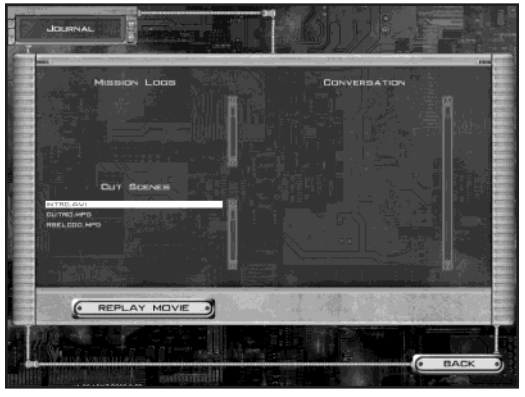
Il existe d'autres écrans en dehors de l'écran d'action principal dans Freedom. Dans la plupart des cas, vous pouvez passer de l'un à l'autre sans avoir à revenir au menu d'action principal. C'est cependant impossible d'accéder à l'un des autres écrans à partir de l'écran Conversation.

Écran Plan (Map Screen)

Comme cela a déjà été expliqué, l'écran Plan indique les objectifs de votre mission. Il présente également le plan de l'étage du niveau où votre personnage actif se trouve. Le plan montre également l'emplacement de tous vos personnages à cet étage-là. Si le niveau comporte plusieurs étages, vous pouvez cliquer sur les boutons Étage inférieur/supérieur (up/down floor) à gauche de l'écran pour visualiser ces zones. Vous pouvez également utiliser les boutons Zoom avant/Zoom arrière (zoom in/zoom out) pour modifier la perspective. Notez que cette section du plan n'apparaîtra que si vous avez un plan ou si vous êtes déjà entré dans une pièce.

Écran journal (Journal Screen)

Vous pouvez accéder à l'écran Journal en appuyant sur la touche Journal. Il enregistre toutes les conversations des personnages, réparties par mission. Il comprend également des passages de scènes que vous pouvez repasser si vous le souhaitez.



Écran Inventaire (Inventory Screen)
Reportez-vous à la section 3.3, Inventaire.

JOUER A FREEDOM: FIRST RESISTANCE

3.6 ETAT DE SANTE ET EXECUTION DE LA MISSION

Tout au long de vos missions, vous devez rester en permanence conscient de votre état de santé et de votre niveau de stress. Les compteurs en haut de votre écran, présentés ci-dessous, indiquent ces niveaux.

Compteur de santé (Health Meter)

Le compteur de santé apparaît à côté du portrait du personnage en haut à gauche de l'écran, immédiatement à droite de la photo du personnage. Ce compteur indique les lésions subies par un coéquipier lors des combats, traquenards, etc. Si le nombre de blessures est trop élevé, son compteur atteint zéro. À ce moment-là, le coéquipier meurt et la mission prend fin.

Le compteur de santé est remis au maximum au début de chaque nouvelle mission.
Une santé supplémentaire est également disponible dans certaines missions. Les personnages peuvent l'acquérir en interagissant avec les trousses de premiers secours qui se trouvent dans certains niveaux.

Compteur de stress (Stress Meter)

Le compteur de stress apparaît à côté du compteur de santé. Ce compteur indique le niveau de danger ressenti par un coéquipier. Ce compteur de niveau de stress existe pour avertir le chef d'équipe lorsqu'un membre est en danger.

Seuls la proximité et le nombre d'ennemis affectent les niveaux de stress. Si les ennemis font du bruit ou se trouvent en face du coéquipier, le niveau de stress augmente. Lorsque le coéquipier s'éloigne de la présence ennemie, le niveau de stress diminue.

REMARQUE – Un coéquipier n'a pas réellement à voir ni entendre un ennemi pour être stressé par sa présence. Le stress représente la perception de l'environnement et l'instinct du coéquipier.

MORT ET ÉCHEC DE LA MISSION

Lorsque le niveau de votre compteur de santé atteint zéro, vous mourrez et la mission se termine. La perte d'un seul coéquipier dans la partie a pour conséquence l'échec de la mission.

Dans certains cas, il existe également d'autres conditions d'échec de la mission, comme le fait d'être vu par des ennemis ou de ne pas accomplir une tâche pendant un temps imparti. Dans ce dernier cas, un chronomètre apparaît à l'écran afin de vous indiquer le temps qu'il vous reste.

N'oubliez pas que l'ensemble de l'équipe doit terminer la mission pour que celle-ci soit réussie. Surveillez les compteurs de stress des personnages qui ne sont pas avec vous pour vous assurer qu'ils ne sont pas tombés dans une embuscade. Un personnage non contrôlé se défendra s'il est attaqué mais se battra mieux sous votre contrôle direct.

JOUER A FREEDOM: FIRST RESISTANCE

EXECUTION DE LA MISSION

Une fois la mission terminée, un avis de réussite apparaît. Vous reviendrez à l'écran Plan de campagne, parfois après une petite séquence animée. Un ou plusieurs sites de mission seront mis en surbrillance sur le plan. Cliquez sur l'un d'eux pour obtenir les instructions relatives à cette mission. Cliquez sur les portraits des personnages à droite de l'écran pour obtenir des commentaires supplémentaires et des informations concernant la mission. Vous pourrez choisir parmi 3 missions maximum. Vous ne pouvez sélectionner qu'un seul site de mission à la fois, mais votre choix n'est pas irréversible tant que vous n'avez pas appuyé sur Continuer. Ceci vous permet de voir les instructions et les commentaires relatifs aux personnages pour chacun de vos choix et de faire une sélection en fonction de ces informations.

Lorsque vous avez appuyé sur Continuer, vous passez à l'écran Équipement (Equipment) et équipez votre ou vos personnages pour la mission à venir. Lorsque vous avez terminé l'équipement de votre ou vos personnages et appuyé sur Continuer, la mission commence. Sachez que votre ou vos personnages peuvent commencer la mission à différents endroits du niveau.

CRÉDITS

TEAM CREDITS:

FREEDOM: FIRST RESISTANCE
D'après les romans à succès d'Anne McCaffrey

PRODUCTEURS
Phil DeLuca
Jerry Heneghan
John Farnsworth

CONCEPTION DU JEU
Richard Dansky – Concepteur principal
John Slaydon – Scénariste des niveaux
Brian Upton – Réalisation conceptuelle
Équipe Maeve
Ellen Kiley – Dialoguiste
Tracey Fernandez Rysavy – Consultante pour la conception des personnages
Doug Oglesby – Conception des personnages additionnelle

EQUIPE ARTISTIQUE
Doug Oglesby – Artiste principal
Tim Alexander – Concepteur principal de l'environnement
Chris Wells – Artiste principal pour les personnages
Fab Bianchi – Textures
Kareem Leggett – Conception artistique des niveaux
Brian Reynolds – Conception artistique des niveaux
Lucas Smith – Conception artistique des niveaux
Jeff Wand – Artiste pour les personnages

EQUIPE ARTISTIQUE ADDITIONNELLE
David Rose – Conception artistique de l'interface
Jeremy Brown – Conception artistique des niveaux
John Michel – Conception artistique des niveaux
John Sonedecker – Conception artistique des niveaux
Eric Armstrong – Conception artistique des personnages
Lee Harker – Conception artistique des personnages
Brett Briley – Conception artistique additionnelle de la commercialisation
Chris Shy, Ronin Studios – Illustration et conception graphique
Chuck Wojtkievicz – Conception artistique

CRÉDITS

CONCEPTION FILMIQUE
Mike Cosner – Directeur filmique
Illustrations en 2D fournies par Ronin Studios :
Christopher Shy – Artiste

Illustrations en 3D fournies par l'équipe de production de Creat Studio :
Daniel Prousline, Anton Petrov – Producteurs exécutifs
Avenir Sniatkov – Responsable de projet
Andrey Kravchuk – Directeur artistique
Fedor Gilmutdinov – Artiste chargé du storyboard
Vitaly Anikin – Artiste chargé de la production
Anton Lomakin – Effets sonores
Sergey Boginski, Anton Oparin, Alexander Myalo – Animateurs
Vova Tchernish, Yuri Tchernish, Blagoy Borisov, Pavel
Rostovtsev, Dmitry Astahov – Modélisation
Dmitry Kholodov – Éclairage
Olga Cheremisova – Composition
Stanislav Volodarsky – Recherche-développement

EQUIPE D'INGENIEURS
Christopher L. Port – Ingénieur principal
Victor Brueggemann – Ingénieur
Erik Erikson – Ingénieur
Robert Hunt – Ingénieur
Sam Kalat – Ingénieur
Joe Sauder – Ingénieur
Jon Owen – Ingénieur
Rick Campbell – Ingénieur
Peter McMurray – Ingénieur
Jay Thrash – Ingénieur
Jeff Wesevich – Ingénieur

INGENIERIE ADDITIONNELLE
Phillip Hebert – Ingénieur
Curtis Smith – Ingénieur
Marcus Nordenstam – Ingénieur
David Weinstein – Ingénieur

ASSURANCE QUALITE
Paula Giordana – Analyste principal de l'Assurance Qualité
Ken Turner – Testeur principal

CRÉDITS

Brad Berrier – Testeur
Juliet Bishop – Testeur
Christopher Curry – Testeur
Ormando Harris – Testeur
Dan Mowrey – Testeur

TESTS ADDITIONNELS

Derek Earwood – Analyste Assurance Qualité
Gary Stelmack – Analyste Assurance Qualité

EQUIPE SOUNDELUX

Superviseur du son – Dutch Hill
Concepteurs et réalisateurs du son – Bryan Bowen, Peter Zinda, Bryan Celano, Glynna Grimala
Ingénieur voix-off – Bryan Celano
Composition musicale – Mikael Sandgren, Bill Brown
Producteur – Becky Allen
Coordinateur voix-off – Amanda Wyatt
Gestionnaire financier – Glynna Grimala

VOIX DES PERSONNAGES DE FREEDOM

Yeni Alvarez – Angel
Kevin Killebrew – Jimmy, Zingdol Cat, Bill PK
Damon Pampolina – Leo, Catteni, Jerry Zombie
Lynne Maclean – Claire, Sara, Cassandra
Arthur Burghardt – Zared, Oq, Porter PK
Dave Thomas – Vickers, Pieter PK, Rodney
Dani Thompson – Miriam, Sharon, Romona
Murphy Dunne – Seamus, Soldat de la paix, Carlos Coll
Lisa Lynch – Lily
Carol Bach y Rita – Susan, Rosa, Patricia PK
Mone Walton – Feebs, Zombie femelle
Nick Jameson – Thon, Peter PK, Perry PK, Bob
Phil Proctor – Parkington, Al, Semyon, Ramon
James Horan – Crazzy Larry, Zombie1, Paul PK, Doug Zombie
Elliot Woods – Reggie RF, Zombie Tim, Roger, Catteni

MANUEL

Deke Waters, Richard Dansky – Texte du manuel
Poe, Nevermore Studios – Conception du manuel

CRÉDITS

RED STORM ENTERTAINMENT

www.redstorm.com

CRÉDITS RED STORM ENTERTAINMENT :

Mike Lomas : Vice-président, développement de produit
Kevin Perry : Directeur de la conception
Todd Lewis : Directeur de l'ingénierie
Elizabeth Loverso : Directrice du développement de produit
John Farnsworth : Directeur de studio
Steve Reid : Directeur de la conception artistique
Brian Upton : Concepteur-chef du jeu
Carson Brice : Directeur de la commercialisation
Wendy Beasley : Responsable en chef de la commercialisation
Charles Holtzclaw : Responsable de la commercialisation du produit
Marcus Beer : Responsable de la commercialisation du produit
Cassie Vogel : Responsable des relations publiques
April Jones : Coordinatrice des relations publiques
Mur Lafferty : Responsable Internet
Ruth Chaloner : Responsable des opérations Europe
Michelle Benson : Généraliste Ressources humaines
Stuart White : Directeur du contrôle qualité
Deke Waters : Responsable support technique
Franklin Crawford IV, Trent Giardino : Représentants du support technique
Scott Reid : Coordinateur du laboratoire

CRÉDITS UBI SOFT :

Directrice de la commercialisation Europe : Laurence Buisson-Nollent
Responsable du groupe Europe : Axelle Verny
Responsable de la marque Europe : Cedrick Delmas
Responsables de la commercialisation locale :

- Jim Hill
- Delphine Delesalle
- Michael Thielmann
- Tim Todtenhaupt
- Marcel Keij
- Vera Shah
- Antonio Rabanera
- Valeria Lodeserto
- Soren Lass
- Vanessa Leclercq

ASSISTANCE TECHNIQUE

Tous les efforts ont été faits pour que nos produits soient testés sur le plus de configurations matérielles différentes. Toutefois, si vous rencontriez des problèmes à l'installation ou au lancement d'un de nos titres, vous pouvez contactez notre service technique de plusieurs façons :

Avant de contacter le service technique, soyez préparé. Afin de vous assister le plus efficacement possible, nous aurons besoin de connaître le plus de renseignements possibles sur votre ordinateur et sur le problème rencontré, à savoir:

CONTACTS :

- Votre nom,
- Adresse e-mail, numéro de téléphone ou adresse postale complète,

VOTRE SYSTÈME :

- Marque et modèle de votre PC,
- Système d'exploitation (Windows 3.1x, 95, 98, Mac OS...),
- Fabricant et cadence (vitesse) de votre processeur,
- Fabricant et nombre de vitesse de votre lecteur de cédérom,
- Montant total de votre mémoire système en Mo de RAM, SDRAM, ...
- Fabricant et modèle de votre carte vidéo, carte 3D et le nombre de Mo en mémoire vidéo,
- Fabricant et modèle de votre carte sonore,

Veuillez décrire les circonstances de votre problème et les éventuels messages d'erreur que vous avez rencontrés et cela le plus complètement possible.

ASSISTANCE TECHNIQUE

UBI SOFT A VOTRE SERVICE

Vous désirez des infos, des trucs ou des soluces sur nos logiciels ;
vous avez besoin d'une assistance technique ?
N'hésitez pas à contacter le service adapté à votre demande

SERVICE CONSO UBI SOFT :

* Astuces, indices, solutions
* Patches
* Démos
* Jeux, concours, cadeaux
* Actualité, dates de sortie des logiciels
* Boutique (Minitel)

SUPPORT TECHNIQUE UBI SOFT :

* Aide à l'installation, lancement ou excécution
* Configuration machine
* Mises à jour de logiciels
* Echange de versions (VO/VF)
* Produits défectueux

ASSISTANCE TECHNIQUE

SITE INTERNET UBI SOFT :

* Actualité produits
* Démos et mises à jour (Téléchargement)
* Concours
* Boutique
* Société

HOTLINE :

08 36 68 46 32 (2,23 F /mn)

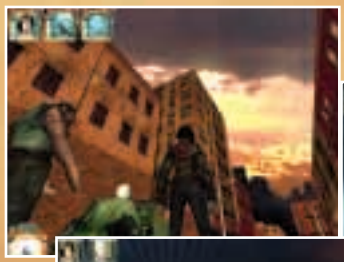
ACCÈS SPÉCIALISTE JEUX :

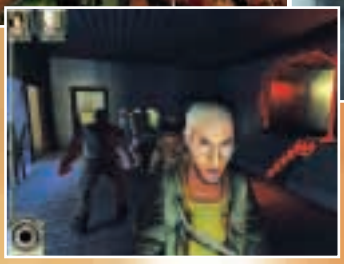
du lundi au vendredi de 9h30-13h00 et 14h00 à 19h00
Accès serveur vocal : 7 j / 7 , 24 h/ 24
Minitel : 3615 Ubisoft (2,23 F /mn), 7 j / 7 , 24 h/ 24
e.mail : serviceconso@ubisoft.fr
Fax : 01 48 57 07 41
Courrier :
Ubi Soft - Service Consommateurs
28, rue Armand Carrel
93108 Montreuil Cedex
N°Indigo : 0 825 355 306 (0,99 F / mn)

ACCÈS TECHNICIEN :

du lundi au vendredi de 9h30 à 19h30
Minitel : 3615 Ubisoft (2,23 F / mn), Section SOS
e.mail : supportechnique@ubisoft.fr
Fax : 02 99 08 96 45
Courrier :
Support Technique Ubi Soft
28, rue Armand Carrel
93108 MontreuilCedex

WWW.UBISOFT.FR





2000 Aerial Center
Suite 110
Morrisville, NC 27560
www.redstorm.com